Xtion Developer Guideline

Table of content

I. Definitions

1.OS

Windows, Android, Linux

2.Sensor

Primesense, Xtion,

3.Language Locale

Locale Id String – A string representing a specific language type. Examples:

zh-cn Chinese – China

zh-hk Chinese - Hong Kong

zh-mo Chinese - Macau

zh-sg Chinese – Singapore

zh-tw Chinese – Taiwan

II. Developing the application

1. General

Gesture-controlled (aka “motion-sensing”) devices are changing the way people interact with games and apps. You can take part in the gesture-controlled revolution by joining the appside marketplace. We know how important distribution and monetization are; we work to get you market access so you can offer apps and games across many gesture-controlled platforms. Since we’re pre-installed on consumer electronics devices we’re happy to work with you in this exiting market

Making it professional

Sometimes the line between an app that looks like a 'hack' and an app that looks ‘professional’ are some simple user experience and interface implementations. If you're aspiring to get placement in the AppSide Marketplace, you'll need these extra touches so that end-users will be willing to *pay* for your creation. The easiest is to look to your favorite iOS or Casual PC games for inspiration: At launch, display a sequence of Splash Screens showing:

- Your name / your developer name, including a Logo if you have one
- The middleware logo e.g: OpenNI logo
- Then the Main Menu
- Think of how a movie’s opening credits look; that’s what you’re shooting for.
- On the Main Menu:
    - ❖ Prominently display the name of the game, presented as a logo if you have one.
    - ❖ Show several easily ‘selectable’ looking buttons to choose from:
    - ❖ New Game, or Play, or Start
    - ❖ If applicable: “Continue Game”
    - ❖ Load Game (if applicable)
    - ❖ New Player (or Change Player if already defined)
    - ❖ Options
    - ❖ Credits
    - ❖ Exit
    - ❖ Simple and understandable tutorial that will explain all games gestures
    - ❖ Simple gestures and not too many
    - ❖ Legal rights to all games assets
    - ❖ Please use steady for your menu and crossing hands for exit

2. Requirements

Clone Mode - 720p resolution only

3. Application Name

The name of the application installation folder you are developing should be unique. If an application with the name you selected already exists in the AppSide marketplace you will need to select a different name.

If you select a name that is already used by another application, you will be notified by AppSide and you will need to select a different name.

We will refer to this as ***AppName*** in the rest of the doc.

4. Structure

This section describes the structure of the application for Windows OS.

5. Windows

The application you develop should consist of one or more binary files (exe, dll, lib, fla, jar etc.) and many more files such as xml, image files, text files, config files, sound files etc.

6. Binary files

All binary files ***must*** be under %ProgramFiles%***AppName***

(Win 32 bit - “C:\Program Files***AppName***”

Win 64 bit - “C:\Program Files (x86)***AppName***”)

They may be installed directly or under another sub folder such as bin. Binaries should be compiled to run on 32 bit devices.

7. Data files

All other files ***<u>should</u>*** be under “%ProgramData%***AppName***”

(“C:\ProgramData***AppName***”) in any structure.

Alternatively, config files that get written at INSTALL time but not for user updatable data can be written under “C:\Program Files (x86)***AppName***”

8. User specific files

Files holding user specific data such as settings ***<u>must</u>*** be written under “%appdata%***AppName***”

(“C:\Users*username*\AppData\Roaming***AppName***”).

9. Updatable Files

Files written by the game during run time must be written under

“%ProgramData%***AppName***” or

“%appdata%***AppName***”

As described above

III. Submitting the Application

1. Test the application

Before submitting the application, test the game thoroughly. Buggy Applications and Applications that do not meet the AppSide Marketplace standards will be rejected.

2. Create store images

In order to display the game in the AppSide Marketplace you will need to create icons, thumbnails and screenshots in the following manner:

1. Create one ***square*** icon as a png file 512x512 pixels.
2. Create one ***rectangle*** thumbnail as a png file with aspect ratio of 3:4 and minimum dimension of 400x300 pixels.
3. Create several (up to 4) screenshots of selected parts of the application. These should be jpg files with aspect ratio of 3:4 and minimum dimension of 1200x900 pixels.
4. Optional movie file.

Each image should be smaller than 300KB.

3. Submit to AppSide Marketplace

Submitting the developed game requires 3 steps:

1. Create one folder with the name of the application and it's version (AppName_V1.0)

   Under this folder Create 4 folders:

   App – all files that reside under "C:\Program Files (x86)***AppName***"

ProgramData - all files that reside under %ProgramData%***AppName***"

AppData - all files that reside under "%appdata%***AppName***"

StoreImages – icons, thumbnails and screenshots used by AppSide

MarketPlace.

2. Zip the root folder using the application name and version (AppName_V1.0.zip)

3. Fill in the AppSide configuration XML:

<ApplicationName> ***App Name*** </ApplicationName>	Application Name in the default language
<AppInstallName>***AppName***</AppInstallName>	The name of the folder where the app will be installed, under Program Files, Program Data and registry
<Description>Application description</Description>	the Application description in the default language as it will be displayed in the Store Game/Application page and in

	Xtion portal
<Developer>developer name</Developer>	
<Images> <Icon>BubblePop-icon.png</Icon> <Thumbnail>BubblePop-Thumb.png</Thumbnail> <Screenshot>screen01.jpg</Screenshot> <Screenshot>screen04.jpg</Screenshot> <Screenshot>screen07.jpg</Screenshot> <Screenshot>screen08.jpg</Screenshot> </Images>	
<Video>BubblePopPromo.avi</Video>	
<builds>	List of target segment
<build>	For each target segment
<FileInfo>	File parameters for each target segment
<ExecutionFile> game.bat </ExecutionFile>	Relative path (from App directory) to the file used to

	launch the application
<Processes> <Process>AppName.exe</Process> <Process>Launcher.exe</Process> </Processes>	List of processes that are running. Needed for upgrade process and to avoid two instances running simultaneously
<ProtectedFiles> <file>LauncherData\Game\game.exe</file> <file>LauncherData\Launcher.exe</file> </ProtectedFiles>	Relative path (from App directory) to the files that need to be protected via DRM
</FileInfo>	
<TargetInfo>	Target parameters for

	each target segment
<OpenNIVersion></OpenNIVersion>	
<OS></OS>	
<Sensor></Sensor>	
</TargetInfo>	
</build>	
</builds>	
<Languages>	
<Language>	For each language there will be a node with the following nodes
<Locale>locale name</Locale>	The language locale. List of locales can be found in appendix 1 and in the sample

	config.xml.
<Name>AppName</Name>	Application name according to language. If left empty the default will be used.
<Description> Cool App! </Description>	Description according to language. If left empty the default will be used.
</Language>	
</Languages>	

IV. Segmentation

1. General

A Segment is defined as a group of devices and users targeted to receive a certain look, feel or functionality of the Application.

The best example of a segment is users from a certain country speaking a certain language. It is possible that the developer will want messages and texts displayed in the native language of the user.

2. Implementation

For each game instance which includes a different set of files a new zip file should be provided with all the files.

Each such build will have its own set of files and targeting section in the confi.xml.

3. Best Practices

In order to support segmentation, the developer should create the Application in such a way that there is one copy of the Application which can display itself differently according to different configuration settings or inputs from the user.

Example:

The Application can contain a folder called languages. Under that folder there can be a folder for each language.

Each language folder will contain all text, configuration, image and sound files with language specific content.

Upon user selection of language or automatically recognizing the OS locale, the application will use the files form the relevant language folder.

It is best minimize the use of image and sound files for segmentation and try to use configuration and text files instead.

Example:

Inserting a title into an image file is not recommended; instead the Application should draw the title over the image.

In such implementation, there will be one image with many text files with the translated title instead of many copies of the same image thus dramatically reducing the size of the Application.

V. Versioning

1.General

Each time an application build is uploaded to the AppSide Marketplace it will receive a version.

This version is important for communication between the developer and AppSide Marketplace and should be remembered by the developer.

VI. Upgrades

1.General

Similar to submitting the Application.

Give the game files and some parameters to AppSide. Appside will handle the DRM, packaging and upgrading of the Application.

Please refer to the “Submitting the Application” section for submitting a new version of the Application

VII. Appendix 1 – List of Locales

Locale ▼	Language code	LCID string	LCID Decimal	LCID Hexadecimal
Afrikaans	af	af	1078	436
Albanian	sq	sq	1052	
Amharic	am	am	1118	
Arabic - Algeria	ar	ar-dz	5121	1401
Arabic - Bahrain	ar	ar-bh	15361	
Arabic - Egypt	ar	ar-eg	3073	
Arabic - Iraq	ar	ar-iq	2049	801
Arabic - Jordan	ar	ar-jo	11265	
Arabic - Kuwait	ar	ar-kw	13313	3401
Arabic - Lebanon	ar	ar-lb	12289	3001
Arabic - Libya	ar	ar-ly	4097	1001
Arabic - Morocco	ar	ar-ma	6145	1801
Arabic - Oman	ar	ar-om	8193	2001
Arabic - Qatar	ar	ar-qa	16385	4001
Arabic - Saudi Arabia	ar	ar-sa	1025	401
Arabic - Syria	ar	ar-sy	10241	2801
Arabic - Tunisia	ar	ar-tn	7169	
Arabic - United Arab Emirates	ar	ar-ae	14337	3801

Locale ▾	Language code	LCID string	LCID Decimal	LCID Hexadecimal
Arabic - Yemen	ar	ar-ye	9217	2401
Armenian	hy	hy	1067	
Assamese	as	as	1101	
Azeri - Cyrillic	az	az-az	2092	
Azeri - Latin	az	az-az	1068	
Basque	eu	eu	1069	
Belarusian	be	be	1059	423
Bengali - Bangladesh	bn	bn	2117	845
Bengali - India	bn	bn	1093	445
Bosnian	bs	bs	5146	
Bulgarian	bg	bg	1026	402
Burmese	my	my	1109	455
Catalan	ca	ca	1027	403
Chinese - China	zh	zh-cn	2052	804
Chinese - Hong Kong SAR	zh	zh-hk	3076	
Chinese - Macau SAR	zh	zh-mo	5124	1404
Chinese - Singapore	zh	zh-sg	4100	1004

Locale ▼	Language code	LCID string	LCID Decimal	LCID Hexadecimal
Chinese - Taiwan	zh	zh-tw	1028	404
Croatian	hr	hr	1050	
Czech	cs	cs	1029	405
Danish	da	da	1030	406
Divehi; Dhivehi; Maldivian	dv	dv	1125	465
Dutch - Belgium	nl	nl-be	2067	813
Dutch - Netherlands	nl	nl-nl	1043	413
Edo			1126	466
English - Australia	en	en-au	3081	
English - Belize	en	en-bz	10249	2809
English - Canada	en	en-ca	4105	1009
English - Caribbean	en	en-cb	9225	2409
English - Great Britain	en	en-gb	2057	809
English - India	en	en-in	16393	4009
English - Ireland	en	en-ie	6153	1809
English - Jamaica	en	en-jm	8201	2009
English - New Zealand	en	en-nz	5129	1409

Locale ▼	Language code	LCID string	LCID Decimal	LCID Hexadecimal
English - Phillippines	en	en-ph	13321	3409
English - Southern Africa	en	en-za	7177	
English - Trinidad	en	en-tt	11273	
English - United States	en	en-us	1033	409
English - Zimbabwe	en		12297	3009
Estonian	et	et	1061	425
FYRO Macedonia	mk	mk	1071	
Faroese	fo	fo	1080	438
Farsi - Persian	fa	fa	1065	429
Filipino			1124	464
Finnish	fi	fi	1035	
French - Belgium	fr	fr-be	2060	
French - Cameroon	fr		11276	
French - Canada	fr	fr-ca	3084	
French - Congo	fr		9228	
French - Cote d'Ivoire	fr		12300	
French - France	fr	fr-fr	1036	

Locale ▼	Language code	LCID string	LCID Decimal	LCID Hexadecimal
French - Luxembourg	fr	fr-lu	5132	
French - Mali	fr		13324	
French - Monaco	fr		6156	
French - Morocco	fr		14348	
French - Senegal	fr		10252	
French - Switzerland	fr	fr-ch	4108	
French - West Indies	fr		7180	
Frisian - Netherlands			1122	462
Gaelic - Ireland	gd	gd-ie	2108	
Gaelic - Scotland	gd	gd	1084	
Galician	gl		1110	456
Georgian	ka		1079	437
German - Austria	de	de-at	3079	
German - Germany	de	de-de	1031	407
German - Liechtenstein	de	de-li	5127	1407
German - Luxembourg	de	de-lu	4103	1007
German - Switzerland	de	de-ch	2055	807

Locale ▾	Language code	LCID string	LCID Decimal	LCID Hexadecimal
Greek	el	el	1032	408
Guarani - Paraguay	gn	gn	1140	474
Gujarati	gu	gu	1095	447
HID (Human Interface Device)			1279	
Hebrew	he	he	1037	
Hindi	hi	hi	1081	439
Hungarian	hu	hu	1038	
Icelandic	is	is	1039	
Igbo - Nigeria			1136	470
Indonesian	id	id	1057	421
Italian - Italy	it	it-it	1040	410
Italian - Switzerland	it	it-ch	2064	810
Japanese	ja	ja	1041	411
Kannada	kn	kn	1099	
Kashmiri	ks	ks	1120	460
Kazakh	kk	kk	1087	
Khmer	km	km	1107	453

Locale ▼	Language code	LCID string	LCID Decimal	LCID Hexadecimal
Konkani			1111	457
Korean	ko	ko	1042	412
Kyrgyz - Cyrillic			1088	440
Lao	lo	lo	1108	454
Latin	la	la	1142	476
Latvian	lv	lv	1062	426
Lithuanian	lt	lt	1063	427
Malay - Brunei	ms	ms-bn	2110	
Malay - Malaysia	ms	ms-my	1086	
Malayalam	ml	ml	1100	
Maltese	mt	mt	1082	
Manipuri			1112	458
Maori	mi	mi	1153	481
Marathi	mr	mr	1102	
Mongolian	mn	mn	2128	850
Mongolian	mn	mn	1104	450
Nepali	ne	ne	1121	461

Locale ▼	Language code	LCID string	LCID Decimal	LCID Hexadecimal
Norwegian - Bokml	nb	no-no	1044	414
Norwegian - Nynorsk	nn	no-no	2068	814
Oriya	or	or	1096	448
Polish	pl	pl	1045	415
Portuguese - Brazil	pt	pt-br	1046	416
Portuguese - Portugal	pt	pt-pt	2070	816
Punjabi	pa	pa	1094	446
Raeto-Romance	rm	rm	1047	417
Romanian - Moldova	ro	ro-mo	2072	818
Romanian - Romania	ro	ro	1048	418
Russian	ru	ru	1049	419
Russian - Moldova	ru	ru-mo	2073	819
Sami Lappish			1083	
Sanskrit	sa	sa	1103	
Serbian - Cyrillic	sr	sr-sp	3098	
Serbian - Latin	sr	sr-sp	2074	
Sesotho (Sutu)			1072	430

Locale ▼	Language code	LCID string	LCID Decimal	LCID Hexadecimal
Setsuana	tn	tn	1074	432
Sindhi	sd	sd	1113	459
Sinhala; Sinhalese	si	si	1115	
Slovak	sk	sk	1051	
Slovenian	sl	sl	1060	424
Somali	so	so	1143	477
Sorbian	sb	sb	1070	
Spanish - Argentina	es	es-ar	11274	
Spanish - Bolivia	es	es-bo	16394	
Spanish - Chile	es	es-cl	13322	
Spanish - Colombia	es	es-co	9226	
Spanish - Costa Rica	es	es-cr	5130	
Spanish - Dominican Republic	es	es-do	7178	
Spanish - Ecuador	es	es-ec	12298	
Spanish - El Salvador	es	es-sv	17418	
Spanish - Guatemala	es	es-gt	4106	
Spanish - Honduras	es	es-hn	18442	

Locale ▼	Language code	LCID string	LCID Decimal	LCID Hexadecimal
Spanish - Mexico	es	es-mx	2058	
Spanish - Nicaragua	es	es-ni	19466	
Spanish - Panama	es	es-pa	6154	
Spanish - Paraguay	es	es-py	15370	
Spanish - Peru	es	es-pe	10250	
Spanish - Puerto Rico	es	es-pr	20490	
Spanish - Spain (Traditional)	es	es-es	1034	
Spanish - Uruguay	es	es-uy	14346	
Spanish - Venezuela	es	es-ve	8202	
Swahili	sw	sw	1089	441
Swedish - Finland	sv	sv-fi	2077	
Swedish - Sweden	sv	sv-se	1053	
Syriac			1114	
Tajik	tg	tg	1064	428
Tamil	ta	ta	1097	449
Tatar	tt	tt	1092	444
Telugu	te	te	1098	

Locale ▼	Language code	LCID string	LCID Decimal	LCID Hexadecimal
Thai	th	th	1054	
Tibetan	bo	bo	1105	451
Tsonga	ts	ts	1073	431
Turkish	tr	tr	1055	
Turkmen	tk	tk	1090	442
Ukrainian	uk	uk	1058	422
Unicode		UTF-8	0	
Urdu	ur	ur	1056	420
Uzbek - Cyrillic	uz	uz-uz	2115	843
Uzbek - Latin	uz	uz-uz	1091	443
Venda			1075	433
Vietnamese	vi	vi	1066	
Welsh	cy	cy	1106	452
Xhosa	xh	xh	1076	434
Yiddish	yi	yi	1085	
Zulu	zu	zu	1077	435

VIII. Appendix 2 – Config.xml sample

1.Config.xml

This is a sample of the config.xml provided by the developer when submitting an application

```
<?xml version="1.0"?>
<Game xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">

	<!-- Application Description -->
	<!-- default names, used for each languages unless specifically defined in the language section -->
	<Name>Bubble Pop</Name>
	<Description>Pop Bubbles!</Description>
	<Version>1.0</Version>
	<Developer>John Anderson</Developer>
	<Manufacturer>Company Name</Manufacturer>

	<!-- A relative path to the file executed by the client (.exe, .bat, etc.) -->
	<ExectionFile>bin\BubblePop.bat</ExectionFile>

	<!-- List of processes that are running.-->
	<!--  Needed for upgrade process and to avoid two instances running simultaneously -->
	<Processes>
		<Process>BubblePop.exe</Process>
		<Process>Launcher.exe</Process>
	</Processes>

	<!-- List of files that need to be unlocked after purchase. Without these files game cannot run -->
	<ProtectedFiles>
		<file>LauncherData\Game\BubblePop.exe</file>
		<file>LauncherData\Launcher.exe</file>
	</ProtectedFiles>

	<!-- System Requirements -->
	<OpenNIVersion>1.2.0.7</OpenNIVersion>
	<OS>Windows</OS>
	<!-- service pack, version, -->
```

```
<Sensor>Xtion</Sensor>


<!-- Store Images -->
<InstallerName>setup-BubblePop-version-1.3</InstallerName>
<Images>
    <Icon>BubblePop-icon-125X125.png</Icon>
    <Thumbnail>BubblePop-Thumb-309X229.png</Thumbnail>
    <Screenshot>screen01.jpg</Screenshot>
    <Screenshot>screen04.jpg</Screenshot>
    <Screenshot>screen07.jpg</Screenshot>
    <Screenshot>screen08.jpg</Screenshot>
</Images>
<Video>BubblePopPromo.avi</Video>

<!-- PROBABLY NOT NEEDED -->

<!-- Needed if  appside will do the packing -->
<Packaging>
    <Windows>
        <Registry>
            <Path>HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Wow6432Node\Bubble Pop</Path>
            <Entry>
                <Name>PopInterval</Name>
                <Type>REG_SZ</Type>
                <Value>2</Value>
            </Entry>
            <Entry>
                <Name></Name>
                <Type></Type>
                <Value></Value>
            </Entry>
            <Entry>
                <Name></Name>
                <Type></Type>
                <Value></Value>
            </Entry>
        </Registry>
    </Windows>
```

</Packaging>

<Languages>

<Language>
<Locale>French - France</Locale>

<Name>BubblePop</Name>
<Description>Pop Bubbles!</Description>
<Header></Header>

<Languages>
</Language>

IX. Appendix 3 – Publishing on the Asus Xtion Store

In order to publish applications and games which are compatible with the Asus Xtion solution, you can assume the following specs of the machine running the app:

OS:	Windows® XP/Vista/7
CPU:	Intel® Conroe Core processor or newer AMD Athlon™64 AM2 Socket or newer
System Memory:	2GB
Graphics Card:	Supports DX9.0 or above
Graphics Memory:	1GB
Resolution:	1280*720 screen resolution
OpenNI version:	1.2.1.1
Sensor driver:	5.0.2.3
NITE version	1.3.1.9

Note that you cannot assume your app will be running on a stronger machine than the above!

If you have any questions, please kindly assist to contact via mail,
Contact window: #xtionapp@asus.com

X. 釋義

一、 作業系統

Windows，Android，Linux

二、 感應器

Primesense，Xtion

三、 語言輸入法

輸入法名稱字串—一條字串代表一種特定的語言，例如：

zh-cn 中文——中國
zh-hk 中文——香港
zh-mo 中文——澳門
zh-sg 中文——新加坡
zh-tw 中文——台灣

XI. 開發程式

一、 一般

動作控制（或稱為“動態感應”）裝置正改變人們與遊戲及程式的互動方式。加入 AppSide Marketplace 參與到這場遊戲動作控制的革命中。銷量的重要性不言而喻，我們可以幫助您進入這個市場，從而讓您分享並提供程式及遊戲。我們非常樂意與您一起在這個現有的市場內工作。

更專業化的開發

有時一個看起來很糟糕的 app 程式與一個看上去很專業的 app 程式之間的差異僅僅在於一些簡單的使用者體驗及介面的操控。如果您想要在 AppSide Marketplace 中獲得一席之地，您需求做一些額外的改變從而讓終端消費者心甘情願地掏錢購買您的作品。最簡單的方法就是參考您最喜愛的 iOS 或 PC 遊戲來獲取靈感：如在載入過程中，在螢幕最顯眼的地方依次呈現：

- 您的名稱/開發者名稱，如果有的話還要加入 Logo
- 中間件的 Logo，例如：OpenNI logo
- 主選單
- 想像一下一部電影開場時，製作組的畫面是怎樣呈現的，這正是你所需要的。
- 在主選單中：
  - 顯眼地呈現遊戲的名稱，以及 logo（如果有的話）
  - 展示一些簡潔明瞭的按鈕，諸如以下七個項目：
  - 新遊戲，或開始遊戲，或進入遊戲
  - 適用項目：“繼續遊戲”
  - 適用項目：“載入遊戲”
  - 新玩家（如果已經有的話，可設定為更改玩家）
  - 選項
  - 製作組
  - 離開
  - 簡單易懂的教程解釋遊戲中的動作
  - 少而簡單的動作
  - 關於遊戲的版權說明
  - 欲查看選單項目，請伸出你的手並保持不動。如要離開，請兩手交叉。

二、 需求

同螢幕模式—僅 720p 解析度

XII. 遊戲或程式名稱

您開發的程式或遊戲的安裝資料夾名稱必須與眾不同。如果您為程式及遊戲選擇的名稱在 AppSide Marketplace 上已經存在，那麼您需要選擇一個不同的名稱。
如果您選擇的名稱已被其它程式所使用，您將會收到來自 AppSide Marketplace 的通知，並請選擇不同的名稱。
這部分內容我們將在 doc 文檔之後的 AppName 中提到。

一、 架構

本章節介紹了用於 Windows 作業系統的程式的架構

二、 Windows

您開發的程式必須由一個或更多的二進位檔案組成（exe, dll, lib, fla, jar 等）或其它檔案諸如 xml, 圖片檔案，文本檔案，config 檔案，聲音檔案等。

三、 二進位檔案

所有的二進位檔案必須安裝在 %ProgramFiles%\AppName
（win 32 bit 系統-“C:\ Program Files\AppName”
win 64 bit 系統-“C:\ Program Files(x86)\AppName”）

這些檔案可能會直接安裝完畢，或另行安裝在一個子資料夾內，諸如 bin.
二進位檔案必須在編輯后，可在 32-bit 的裝置執行。

四、 資料檔案

所有其它形式的檔案必須安裝在”%ProgramData%\AppName”
(“C:\ProgramData\AppName”)中。
如 config 等非使用者更新及在安裝時改寫的檔案，可寫在 “C:\Program Files(x86)\AppName”下

五、 使用者專有檔案

儲存有使用者專有資料諸如設定的資料夾必須寫在”%appdata%\AppName”下，
(“C:\Users\username\AppData\Roaming\AppName”)

六、 可更新檔案

可更新檔案必須寫在”%ProgramData&\AppName”或
“%appdata%\AppName”下，如諸上所述

XIII. 提交程式

一、 測試程式

在提交程式前，請先完整地測試遊戲。有故障或者不符合 AppSide Marketplace 標準的程式將被退回。

二、 建立商店圖片

要想在 AppSide Marketplace 中顯示遊戲，您必須按照以下規則先建立遊戲的圖示，縮圖及螢幕截圖：

1. 建立圖示，需要一張畫素為 512 x 512，png 格式的正方形圖片檔案。
2. 建立縮圖，需要一張寬長比為 3:4，最小尺寸為 400 x 300 畫素，png 格式的長方形圖片檔案。
3. 建立從遊戲中選取的螢幕截圖（最多 4 張），需要寬長比為 3:4，最小尺寸為 1200 x 900 畫素，jpg 格式的圖片檔案。
4. 可附加影片檔案。

每張圖片的大小必須在 300KB 以下。

三、 提交至 AppSide Marketplace

提交已開發完成的遊戲需要 3 個步驟：

1. 建立一個包含程式名稱及版本資訊的資料夾(AppName_v1.0)
   在這個資料夾下，建立 4 個子資料夾：
   App——所有儲存在”C:\Program Files (x86)\AppName”下的檔案
   ProgramData——所有儲存在”%ProgramData%\AppName” 下的檔案
   AppData——所有儲存在”%appdata%\AppName”下的檔案
   StoreImages——需要在 AppSide MarketPlace 中使用的圖標，縮略圖及截屏
2. 以 .zip 的格式壓縮打包根資料夾，資料夾名稱為：程式名稱及版本資訊(AppName_v1.0.zip)
3. 填寫 AppSide 設定 XML：

<ApplicationName> App Name </ApplicationName>	預設語言的程式名稱
<AppInstallName>AppName</AppInstallName>	在 ProgramFiles，Program Data 及 registry 下，安裝程式的目標資料夾名稱
<Description>Application description</Description>	以預設語言呈現的程式描述將會顯示在商店中 遊戲/程式 的頁面和 Xtion 網頁內。
<Developer>developer name</Developer>	
<Images> <Icon>BubblePop-icon.png</Icon> <Thumbnail>BubblePop-Thumb.png</Thumbnail>	

<Screenshot>screen01.jpg</Screenshot> <Screenshot>screen04.jpg</Screenshot> <Screenshot>screen07.jpg</Screenshot> <Screenshot>screen08.jpg</Screenshot> <Images>	
<Video>BubblePopPromo.avi</Video>	
<builds>	目標劃分的清單
<build>	用於每個目標劃分
<FileInfo>	用於每個目標劃分的檔案參數
<ExecutionFile>game.bat<ExecutionFile>	到執行程式檔案的相關路徑（從 App 目錄起）
<Processes> <Process>AppName.exe</Process> <Process>Launcher.exe</Process> <Processes>	正在執行的流程列表。更新流程必需，以避免兩個請求同時執行。
<ProtectedFiles> <file>LauncherData\Game\game.exe</file> <file>LauncherData\Launcher.exe</file> <ProtectedFiles>	到需要透過 DRM 保護的檔案的相關路徑（從 App 目錄起）
</FileInfo>	
<TargetInfo>	用於每個目標劃分的目標參數
<OpenNIVersion></OpenNIVersion>	
<OS></OS>	
<Sensor></Sensor>	
</TargetInfo>	
</build>	
</builds>	
<Languages>	
<Language>	對於每種語言在接下來的節點後都會有一個節點
<Locale>locale name</Locale>	語言輸入法。輸入法清單請見附錄 1 及樣本 config.xml 。
<Name>AppName</Name>	依據語言所顯示的程式名稱。如空白將使用預設語言。
<Description>Cool App!</Description>	依據語言所顯示的描述。如空白將使用預設語言。
</Language>	
</Language>	

XIV. 詳細劃分

一、 一般

詳細劃分的定義為以一組裝置或使用者為目標，收到程式確定的外觀、感受及功能。
詳細劃分的最佳例子為，來自某個國家的使用者說著某種語言。作為開發者要將資訊及文本以使用者母語的形式呈現給使用者。

二、 執行

每個包含一系列不同檔案及壓縮檔案的遊戲場景內容，都必須提供所有有關的檔案。
每個這樣的構造都包含獨立的檔案及 confi.xml 中的目標設定。

三、 最佳實例

為支援詳細劃分，開發者需按照每個程式都有一份拷貝，能依據不同的設定或使用者的輸入顯示不同內容這樣的方法來建立程式。

舉例：
程式包含一個名為語言的資料夾。
在此資料夾內又包含若干不同語言的資料夾。
每種語言的資料夾內包含所有此種語言的文本、設定、圖像及聲音檔案。

依據使用者選擇的語言或作業系統輸入法的自動偵測，程式將使用對應的語言資料夾內的檔案。

建議減少使用圖像及聲音檔案來詳細劃分，儘量使用設定及文本檔案替代。

舉例：
不建議在圖片檔案內插入標題，而是將標題放在圖片上。
在這種詳細劃分的情況下，程式只有一張圖片但同時具有多份已翻譯的文本檔案，這樣就替代了同樣圖片的多份拷貝，從而減少了程式的大小。

XV. 版本

一、 一般

程式每次上傳到 AppSide Marketplace 后就會收到一個版本號。
版本是開發者與 AppSide Marketplace 之間重要的溝通資訊，請開發者務必牢記版本號。

XVI. 更新

一、 一般

與提交程式相似
將遊戲檔案及相關參數提交給 AppSide。AppSide 將處理程式的 DRM，打包及更新。

如何提交程式的新版本，請參考“提交程式”一章節。

XVII. 附錄 1——輸入法清單

輸入法	語言代碼	LCID 字串	LCID 十進位	LCID 十六進位
南非荷蘭語	af	af	1078	436
阿爾巴尼亞語	sq	sq	1052	
阿姆哈拉語	am	am	1118	
阿拉伯語—阿爾及利亞	ar	ar-dz	5121	1401
阿拉伯語—巴林	ar	ar-bh	15361	
阿拉伯語—埃及	ar	ar-eg	3073	
阿拉伯語—伊拉克	ar	ar-iq	2049	801
阿拉伯語—約旦	ar	ar-jo	11265	
阿拉伯語—科威特	ar	ar-kw	13313	3401
阿拉伯語—黎巴嫩	ar	ar-lb	12289	3001
阿拉伯語—利比亞	ar	ar-ly	4097	1001
阿拉伯語—摩洛哥	ar	ar-ma	6145	1801
阿拉伯語—阿曼	ar	ar-om	8193	2001
阿拉伯語—卡塔爾	ar	ar-qa	16385	4001

阿拉伯語—沙特阿拉伯	ar	ar-sa	1025	401
阿拉伯語—敘利亞	ar	ar-sy	10241	2801
阿拉伯語—突尼斯	ar	ar-tn	7169	
阿拉伯語—阿拉伯聯合酋長國	ar	ar-ae	14337	3801
阿拉伯語—也門	ar	ar-ye	9217	2401
亞美尼亞語	hy	hy	1067	
阿薩姆語	as	as	1101	
阿塞拜疆語—西裡爾字母	az	az-az	2092	
阿塞拜疆語—拉丁字母	az	az-az	1068	
巴斯克語	eu	eu	1069	
白俄羅斯語	be	be	1059	423
孟加拉語—孟加拉國	bn	bn	2117	845
孟加拉語—印度	bn	bn	1093	445
波斯尼亞語	bs	bs	5146	
保加利亞語	bg	bg	1026	402
緬甸語	my	my	1109	455
加泰羅尼亞語	ca	ca	1027	403
中文—中國	zh	zh-cn	2052	804
中文—香港特別行政區	zh	zh-hk	3076	
中文—澳門特別行政區	zh	zh-mo	5124	1404
中文—新加坡	zh	zh-sg	4100	1004
中文—台灣	zh	zh-tw	1028	404
克羅地亞語	hr	hr	1050	
捷克語	cs	cs	1029	405
丹麥語	da	da	1030	406
迪維西語—馬爾代夫	dv	dv	1125	465
荷蘭語—比利時	nl	nl-be	2067	813
荷蘭語—荷蘭	nl	nl-nl	1043	413
埃多語			1126	466
英語—澳大利亞	en	en-au	3081	

英語—伯里茲	en	en-bz	10249	2809
英語—加拿大	en	en-ca	4105	1009
英語—加勒比	en	en-cb	9225	2409
英語—英國	en	en-gb	2057	809
英語—印度	en	en-in	16393	4009
英語—愛爾蘭	en	en-ie	6153	1809
英語—牙買加	en	en-jm	8201	2009
英語—新西蘭	en	en-nz	5129	1409
英語—菲律賓	en	en-ph	13321	3409
英語—南非	en	en-za	7177	
英語—特立尼達	en	en-tt	11273	
英語—美國	en	en-us	1033	409
英語—津巴布韋	en		12297	3009
愛沙尼亞語	et	et	1061	425
馬其頓語	mk	mk	1071	
法羅語	fo	fo	1080	438
波斯語	fa	fa	1065	429
菲律賓語			1124	464
芬蘭語	fi	fi	1035	
法語—比利時	fr	fr-be	2060	
法語—喀麥隆	fr		11276	
法語—加拿大	fr	fr-ca	3084	
法語—剛果	fr		9228	
法語—科特迪瓦	fr		12300	
法語—法國	fr	fr-fr	1036	
法語—盧森堡	fr	fr-lu	5132	
法語—馬里	fr		13324	
法語—摩納哥	fr		6156	
法語—摩洛哥	fr		14348	
法語—塞內加爾	fr		10252	
法語—瑞士	fr	fr-ch	4108	
法語—西印度群島	fr		7180	
弗里斯蘭語—荷蘭			1122	462
蓋爾語—愛爾蘭	gd	gd-ie	2108	
蓋爾語—蘇格蘭	gd	gd	1084	
加利西亞語	gl		1110	456
格魯吉亞語	ka		1079	437
德語—奧地利	de	de-at	3079	

德語—德國	de	de-de	1031	407
德語—列支敦士登	de	de-li	5127	1407
德語—盧森堡	de	de-lu	4103	1007
德語—瑞士	de	de-ch	2055	807
希臘語	el	el	1032	408
瓜拉尼語—巴拉圭	gn	gn	1140	474
古吉拉特文	gu	gu	1095	447
HID（人機連接埠裝置）			1279	
希伯來語	he	he	1037	
印地語	hi	hi	1081	439
匈牙利語	hu	hu	1038	
冰島語	is	is	1039	
伊布語—尼日利亞			1136	470
印度尼西亞語	id	id	1057	421
意大利語—意大利	it	it-it	1040	410
意大利語—瑞士	it	it-ch	2064	810
日語	ja	ja	1041	411
坎那達語	kn	kn	1099	
克什米爾語	ks	ks	1120	460
哈薩克語	kk	kk	1087	
高棉語	km	km	1107	453
貢根語			1111	457
韓語	ko	ko	1042	412
吉爾吉斯語—西裡爾字母			1088	440
老撾語	lo	lo	1108	454
拉丁語	la	la	1142	476
拉脫維亞語	lv	lv	1062	426
立陶宛語	lt	lt	1063	427
馬來語—文萊	ms	ms-bn	2110	
馬來語—馬來西亞	ms	ms-my	1086	
馬拉雅拉姆語	ml	ml	1100	
馬爾他語	mt	mt	1082	
曼尼普爾語			1112	458

毛里語	mi	mi	1153	481
馬拉地語	mr	mr	1102	
蒙古語	mn	mn	2128	850
蒙古語	mn	mn	1104	450
尼泊爾語	ne	ne	1121	461
挪威語—博克馬爾	nb	no-no	1044	414
挪威語—耐諾斯克	nn	no-no	2068	814
奧利亞語	or	or	1096	448
波蘭語	pl	pl	1045	415
葡萄牙語—巴西	pt	pt-br	1046	416
葡萄牙語—葡萄牙	pt	pt-pt	2070	816
旁遮普語	pa	pa	1094	446
拉托—羅馬語	rm	rm	1047	417
羅馬尼亞語—摩爾多瓦	ro	ro-mo	2072	818
羅馬尼亞語—羅馬尼亞	ro	ro	1048	418
俄羅斯語	ru	ru	1049	419
俄羅斯語—摩爾多瓦	ru	ru-mo	2073	819
薩米拉普語			1083	
梵語	sa	sa	1103	
塞爾維亞語—西裡爾字母	sr	sr-sp	3098	
塞爾維亞語—拉丁字母	sr	sr-sp	2074	
塞索托語（蘇圖語）			1072	430
Setsuana	tn	tn	1074	432
信德語	sd	sd	1113	459
錫蘭語;僧伽羅語	si	si	1115	
斯洛伐克語	sk	sk	1051	
斯洛文尼亞語	sl	sl	1060	424
索马里語	so	so	1143	477
索布語	sb	sb	1070	
西班牙語—阿根廷	es	es-ar	11274	

西班牙語—玻利維亞	es	es-bo	16394	
西班牙語—智利	es	es-cl	13322	
西班牙語—哥倫比亞	es	es-co	9226	
西班牙語—哥斯達黎加	es	es-cr	5130	
西班牙語—多米尼加共和國	es	es-do	7178	
西班牙語—厄瓜多爾	es	es-ec	12298	
西班牙語—薩爾瓦多	es	es-sv	17418	
西班牙語—危地馬拉	es	es-gt	4106	
西班牙語—洪都拉斯	es	es-hn	18442	
西班牙語—墨西哥	es	es-mx	2058	
西班牙語—尼加拉瓜	es	es-ni	19466	
西班牙語—巴拿馬	es	es-pa	6154	
西班牙語—巴拉圭	es	es-py	15370	
西班牙語—秘魯	es	es-pe	10250	
西班牙語—波多黎各	es	es-pr	20490	
西班牙語—西班牙（標準）	es	es-es	1034	
西班牙語—烏拉圭	es	es-uy	14346	
西班牙語—委內瑞拉	es	es-ve	8202	
斯瓦西裡語	sw	sw	1089	441
瑞典語—芬蘭	sv	sv-fi	2077	
瑞典語—瑞典	sv	sv-se	1053	
敘利亞語			1114	
塔吉克語	tg	tg	1064	428
泰米爾語	ta	ta	1097	449

韃靼语	tt	tt	1092	444
特拉古文	te	te	1098	
泰语	th	th	1054	
藏语	bo	bo	1105	451
汤加语	ts	ts	1073	431
土耳其语	tr	tr	1055	
土库曼语	tk	tk	1090	442
烏克蘭語	uk	uk	1058	422
萬國碼		UTF-8	0	
烏爾都語	ur	ur	1056	420
烏茲別克語—西裡爾字母	uz	uz-uz	2115	843
烏茲別克語—拉丁字母	uz	uz-uz	1091	443
文達			1075	433
越南語	vi	vi	1066	
威爾士語	cy	cy	1106	452
科薩語	xh	xh	1076	434
祖魯語	zu	zu	1077	435

XVIII. 附錄 2—Config.xml 樣本

一、 **Config.xml**

以下為開發者提交程式的 config.xml 的樣本

```
<?xml version="1.0"?>
<Game xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
<!-- Application Description -->
<!-- default names, used for each languages unless specifically defined in the language section -->
<Name>Bubble Pop</Name>
<Description>Pop Bubbles!</Description>
<Version>1.0</Version>
<Developer>John Anderson</Developer>
<Manufacturer>Company Name</Manufacturer>
<!-- A relative path to the file executed by the client (.exe, .bat, etc.) -->
<ExectionFile>bin\BubblePop.bat</ExectionFile>
<!-- List of processes that are running.-->
<!-- Needed for upgrade process and to avoid two instances running simultaneously -->
<Processes>
<Process>BubblePop.exe</Process>
<Process>Launcher.exe</Process>
</Processes>
<!-- List of files that need to be unlocked after purchase. Without these files game cannot run -->
<ProtectedFiles>
<file>LauncherData\Game\BubblePop.exe</file>
<file>LauncherData\Launcher.exe</file>
</ProtectedFiles>
<!-- System Requirements -->
<OpenNIVersion>1.2.0.7</OpenNIVersion>
<OS>Windows</OS>
<!-- service pack, version, -->
<Sensor>Xtion</Sensor>
<!-- Store Images -->
<InstallerName>setup-BubblePop-version-1.3</InstallerName>
<Images>
<Icon>BubblePop-icon-125X125.png</Icon>
<Thumbnail>BubblePop-Thumb-309X229.png</Thumbnail>
<Screenshot>screen01.jpg</Screenshot>
<Screenshot>screen04.jpg</Screenshot>
<Screenshot>screen07.jpg</Screenshot>
<Screenshot>screen08.jpg</Screenshot>
</Images>
<Video>BubblePopPromo.avi</Video>
<!-- PROBABLY NOT NEEDED -->
<!-- Needed if appside will do the packing -->
<Packaging>
<Windows>
<Registry>
<Path>HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Wow6432Node\Bubble Pop</Path>
<Entry>
<Name>PopInterval</Name>
<Type>REG_SZ</Type>
<Value>2</Value>
```

```
	</Entry>
	<Entry>
	<Name></Name>
	<Type></Type>
	<Value></Value>
	</Entry>
	<Entry>
	<Name></Name>
	<Type></Type>
	<Value></Value>
	</Entry>
	</Registry>
	</Windows>
	</Packaging>
	<Languages>
	<Language>
	<Locale>French - France</Locale>
	<Name>BubblePop</Name>
	<Description>Pop Bubbles!</Description>
	<Header></Header>
	</Language>
<Languages>
```

XIX. 附錄 3——在華碩 Xtion Store 上發佈

欲在華碩 Xtion Store 上發佈程式及遊戲，請參考以下系統需求：

作業系統：　Windows®XP/Vista/7
CPU：　Intel® Core i3 處理器或以上
　AMD® Athlon™64 AM2 Socket 或以上
系統記憶體：　2GB
顯示卡：　支援 DX9.0 或更新版本
顯示記憶體：　1GB
解析度：　1280 x 720 螢幕解析度
OpenNI 版本：　1.2.1.1
感應器讀懂程式：5.0.2.3
NITE 版本：　1.3.1.9

請注意：請勿假設您的程式可在比以上配置更高的機器上運作！
如果有任何開發上或商業合作的問題，請聯絡以下窗口
聯絡窗口: #xtionapp@asus.com